

Tarpinis OOP uždavinys

Sukurti klasę **Vaisius**, kuris turi:

- savybę **dydis** *rand 5 - 25*;
- savybę **id** *rand 1000000 - 9999999*
- savybę **prakastas** *false*

Sukurti metodą **prakasti()**, kuris savybe **prakastas** keistų į **true**.

Sukurti klasę **Krepšys**, kuri turi statinę savybę **vaisiai**, kuri yra masyvas.

Klasėje **Krepšys** sukurkite statinį metodą **pripildyti()**, kuris savybę **vaisiai** užpildytų 20-timi **Vaisius** objektų ir išrūšiuotų juos pagal vaisiaus dydį nuo didžiausio iki mažiausio.

Klasėje **Krepšys** sukurti statinį metodą **isimti()**, kuris iš **vaisiai** masyvo išimtų (ištrintų iš masyvo) pirmą (didžiausią) vaisių ir jį grąžintų. Išėmus tarkim kelis vaisius ir vėl paleidus metodą **papildyti()**, jis turi padaryti tai ką sako metodo pavadinimas- papildyti iki pilno (20 elementų), o ne perrašyti visus vaisius iš naujo (tai galima stebėti pagal vaisių id).

Išorėje (globale) sukurti kintamąjį **grauztukai** kuris yra **Map** tipo objektas. Iš krepšelio išimti vaisiai turi būti pridedami į šį objektą. Kaip raiktus naudoti **Vaisius** objekto **id** savybę. Prieš patalpinant vaisių į **grauztukai** objektą, vaisius turi būti "prakastas", **Vaisius** objekte paleidžiant **prakasti()** metodą.